

**Digifort Mobile Manual**  
**Version 1.0**  
**Rev. A**

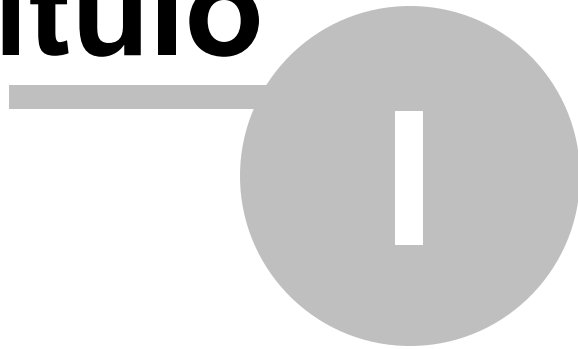
# Índice

<b>Parte I</b>	<b>Bienvenido al Manual del Digifort Mobile 1.0</b>	<b>5</b>
1	Screen Shots.....	5
2	A quien se destina este manual .....	5
3	Como utilizar este manual .....	5
4	Prerrequisitos.....	5
<b>Parte II</b>	<b>Instalación</b>	<b>8</b>
1	Como instalar en dispositivos sin Windows Mobile .....	8
	Primer paso .....	8
	Segundo paso .....	9
	Tercer paso .....	10
	Cuarto paso .....	10
2	Su DigifortMobile fue instalado y está listo para ejecutarse.....	10
	Primer paso .....	11
	Segundo paso .....	12
	Tercer paso .....	13
	Cuarto paso .....	14
	Quinto paso .....	15
	Sexto paso .....	16
	Séptimo paso .....	17
	Octavo paso .....	17
<b>Parte III</b>	<b>Utilizar el Digifort Mobile</b>	<b>20</b>
1	Registro de Servidores.....	20
	Nuevo Servidor .....	21
	Editar Servidor .....	22
	Excluir Servidor .....	23
2	Configuraciones.....	25
	Idiomas .....	26
	Screenshot .....	26
	Configuraciones de vídeo .....	27
	Banda Consumida .....	28
3	Conectar Servidor.....	30
	Eventos .....	31
	Disparar un evento.....	32
	Cámaras .....	33
	Visualizar una cámara.....	34
	Screenshots .....	35
	Modo de pantalla llena .....	36
	Acceder Configuraciones .....	38
	Acceder Eventos.....	39
	PTZ .....	40
	Joystick Visual.....	42
	Presets .....	43

**Index**

**0**

# Capítulo



# 1 Bienvenido al Manual del Digifort Mobile 1.0



Este Manual del Usuario y Referencias Técnicas provee toda información necesaria para implementar y usar efectivamente todos los recursos básicos y avanzados encontrados en el Cliente de Monitoreo del Sistema Digifort 1.0 1.0

## 1.1 Screen Shots

Los screen shots contenidos en este manual pueden no ser idénticos a la interfaz que usted verá usando el Cliente de Monitoreo. Algunas diferencias pueden aparecer, no perjudicando el uso de este manual. Esto se debe al hecho de que frecuentes actualizaciones e inclusión de nuevos recursos son realizadas con el objeto de la continua mejoría del sistema.

## 1.2 A quien se destina este manual

Este manual se destina a administradores y operadores de estaciones de monitoreo.

## 1.3 Como utilizar este manual

Este manual está estructurado en capítulos, tópicos y sub-tópicos.

Los nombres de los módulos del Sistema Digifort y conceptos involucrados con el sistema están escritos en *itálico*.

Los ítems donde el usuario debe interactuar como botones, menús y nombres de pantalla están escritos en **negrilla**.

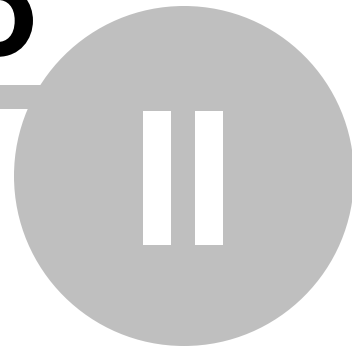
La numeración de las figuras está organizada con el número del capítulo concatenado con el número de la figura separado por un punto.

## 1.4 Prerrequisitos

Para la completa absorción del contenido de este manual son necesarios algunos prerrequisitos:

- Manipulación de móviles y sus periféricos.
- Conocimiento de la arquitectura cliente-servidor.
- Conocimiento de la arquitectura de redes y su configuración en el móvil.
- El dispositivo debe soportar Java CLDC 1.1 / MIDP 2.0.

# Capítulo



## 2 Instalación

El Digifort Mobile fue desarrollado en J2ME, un lenguaje que tiene un elevado grado de compatibilidad una vez que no es compilada para ser ejecutada por el S.O. pero sí por una aplicación que simula un procesador virtual, una máquina virtual. El JRE (Java Run Environment) es la aplicación que contiene las bibliotecas, la máquina virtual en el caso del móvil el KVM (K Virtual Machine) y otros componentes necesarios para ejecutar aplicaciones desarrolladas en Java.

Existen diferentes versiones del JRE, con diferentes bibliotecas y recursos. En el Digifort Mobile fue utilizado el CDLC 1.1 y MIDP 2.0, por tener todos los recursos necesarios para el sistema y tener actualmente el mayor índice de compatibilidad. La compatibilidad del Digifort Mobile con su aparato, se debe verificar con el fabricante, siendo necesario que en el aparato exista un recurso que se pueda ejecutar en Java CDLC 1.1 y MIDP 2.0, en el caso que el dispositivo se ejecute con el S.O. Windows Mobile es posible instalar el JRE.

### Atención

Verifique con el fabricante de su aparato la compatibilidad con J2ME CDLC 1.1 / MIDP 2.0

## 2.1 Como instalar en dispositivos sin Windows Mobile

### 2.1.1 Primer paso

Abra el archivo DigifortMobile.jar

## 2.1.2 Segundo paso

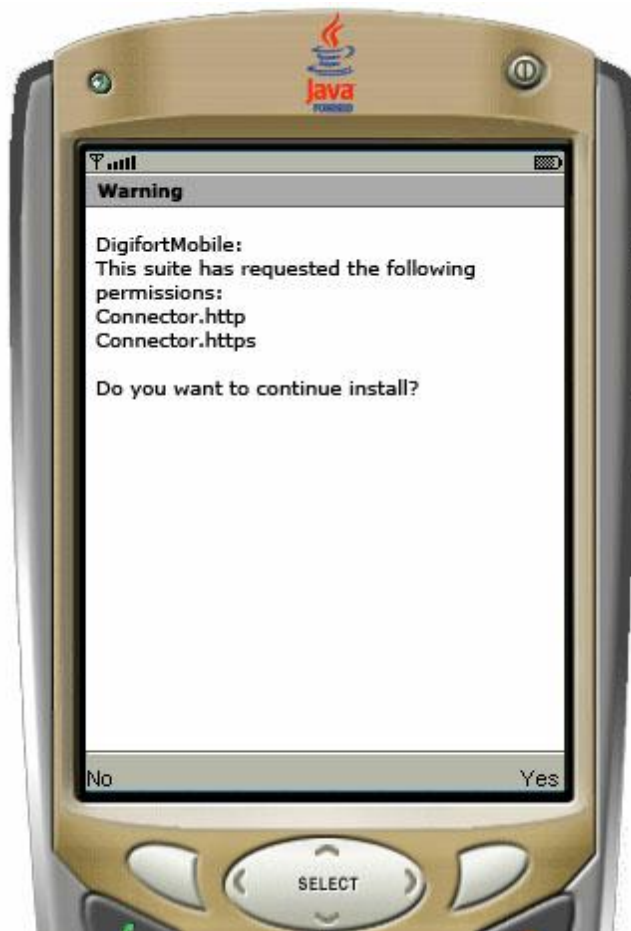
Seleccione la opción Sí (Fig. 1) para el aviso de seguridad sobre local no seguro.



(Fig. 1) Aviso de seguridad de local no seguro

### 2.1.3 Tercer paso

Seleccione la opción Sí (Fig. 2) para el aviso de seguridad sobre conexión http y https.



(Fig. 2) Aviso de seguridad de conexión http y https

### 2.1.4 Cuarto paso

Su DigifortMobile fue instalado y está listo para ejecutarse.

## 2.2 Su DigifortMobile fue instalado y está listo para ejecutarse.

## 2.2.1 Primer paso

Instale la aplicación Jbed3dMod en su dispositivo (Fig. 3):



(Fig. 3) Pantalla para elegir el directorio de instalación del programa

## 2.2.2 Segundo paso

En programas, abra el Jbed3DMod (Fig. 4):



(Fig. 4) Pantalla de exhibición de programas

### 2.2.3 Tercer paso

Pulse en Menú, Install (Fig. 5), Local Files (Fig. 6):



(Fig. 5 y 6) Pantalla principal de la aplicación Jbed 3d Mod

## 2.2.4 Cuarto paso

Selecione a opção DigifortMobile (Fig. 7):



(Fig. 7) Lista de aplicaciones java disponibles en el aparato

## 2.2.5 Quinto paso

Seleccione el directorio de instalación (Fig. 8):



(Fig. 8) Lista de unidades disponibles para la instalación del DigifortMobile

### 2.2.6 Sexto paso

Selecione la opción Sí para el aviso de seguridad sobre local no seguro (Fig. 9):



(Fig. 9) Aviso de seguridad de local no seguro

### 2.2.7 Séptimo paso

Seleccione la opción Sí para el aviso de seguridad sobre conexión http (Fig. 10).



(Fig. 10) Aviso de seguridad de conexión http y https

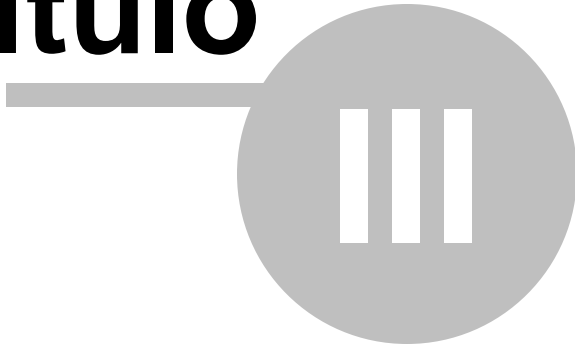
### 2.2.8 Octavo paso

Su DigifortMobile fue instalado y está listo para ejecutarse, basta abrir el Jbed3DMod, seleccionar la opción DigifortMobile y pulsar en el menú "Launch" (Fig. 11):



(Fig. 11) Pantalla principal de la aplicación Jbed 3d Mod tras la instalación del Digifort Mobile

# Capítulo



### 3 Utilizar el Digifort Mobile

Tras hecha la instalación del Digifort Mobile, ya podemos ejecutar y configurarlo para utilización. La primera pantalla a exhibirse es la pantalla de selección de idioma, donde se debe seleccionar el idioma deseado (Fig. 12):



(Fig. 12) Selección de idioma

#### 3.1 Registro de Servidores

Tras haya sido seleccionado el idioma, registraremos los servidores deseados, accediendo el menú "Registro de Servidores" (Fig. 13).



(Fig. 13) Menú "Registro de Servidores"

### 3.1.1 Nuevo Servidor

Al pulsar en la opción "Nuevo", deberemos completar los datos del servidor y pulse en la opción "Grabar" (Fig. 14 y 15).



(Fig. 14 y 15) Procedimientos para registrar un servidor

### 3.1.2 Editar Servidor

Para alterar los datos de un servidor basta seleccionarlo, pulse en menú "Editar", alterar los datos deseados y grabar (Fig. 16 y 17).



(Fig. 16 y 17) Procedimientos para la alteración de datos de algún servidor registrado

### 3.1.3 Excluir Servidor

Para excluir un servidor basta seleccionarlo, pulsar en el menú "Excluir" y pulsar en la opción "Sí" en la pantalla de confirmación (Fig. 18 y 19).



(Fig. 18 y 19) Procedimientos para la exclusión de algún servidor

## 3.2 Configuraciones

El menú "Configuraciones" (Fig. 20) nos permite ajustar:



(Fig. 20) Menú "Configuraciones"

### 3.2.1 Idiomas

En el ítem "Idiomas", debemos seleccionar el idioma deseado y pulsar en "Grabar" (Fig. 21 y 22).



(Fig. 21 y 22) Procedimientos para alteración de idioma

### 3.2.2 Screenshot

Usamos el ítem Screenshot para seleccionar la unidad en la cual se deben grabar las imágenes sacadas de las cámaras (Fig. 23 y 24).



(Fig. 23 y 24) Procedimiento para selección de almacenamiento de Screenshots

### 3.2.3 Configuraciones de vídeo

En el ítem "Configuraciones de vídeo" debemos definir la resolución y calidad de la imagen que será exhibida en el aparato, y la cantidad máxima de frames por segundo que será requisada (25 y 26).



(Fig. 25 y 26) Configuración de los parámetros de vídeo

### 3.2.4 Banda Consumida

En el ítem "Banda Consumida" podemos verificar la cantidad de Bytes recibidos por el aparato (Fig. 27 y 28).

El valor se puede poner en cero a cualquier momento, basta pulsar en el menú "Poner en Cero" y pulsar en la opción "Sí" de la pantalla de confirmación (Fig. 29).



(Fig. 27 y 28) Procedimiento para visualización de la banda consumida



(Fig. 29) Pantalla de confirmación para poner en cero el valor de la banda consumida

### 3.3 Conectar Servidor

Al pulsar en el menú Conectar, aparecerá una lista con los servidores registrados. Tras seleccionar el servidor deseado, usted puede a través del menú de su dispositivo elegir si desea visualizar las cámaras o disparar un evento (Fig. 30).



(Fig. 30) Lista de Servidores

### 3.3.1 Eventos

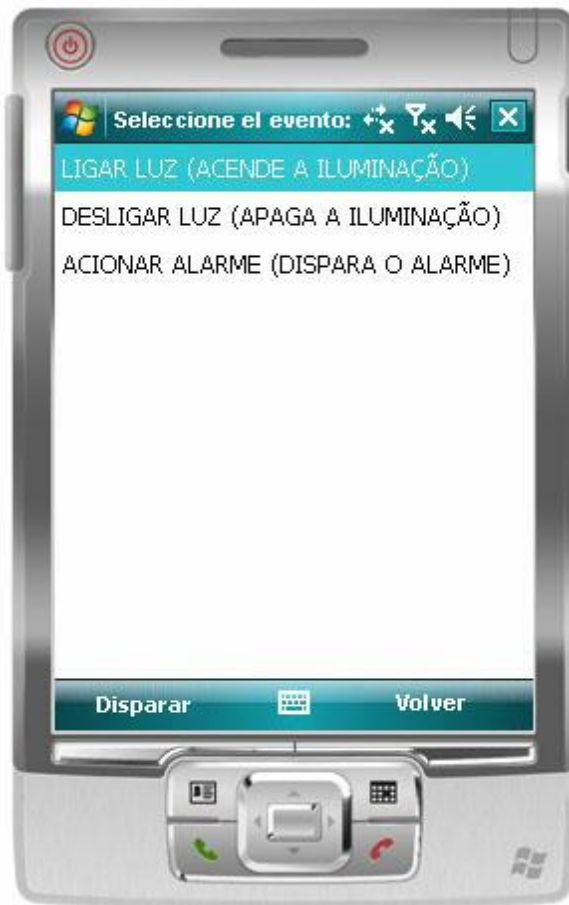
Al pulsar en el menú Conectar, aparecerá una lista con los servidores registrados. Tras seleccionar el servidor deseado, usted deberá pulsar en el menú "Eventos" (Fig. 31).



(Fig. 31) Menú "Eventos"

### 3.3.1.1 Disparar un evento

Tras pulsar en el menú "Eventos" del servidor seleccionado, se cargará una lista de eventos. Para disparar un evento, basta seleccionarlo en la lista (Fig. 32) y pulse en disparar:



(Fig. 32) Lista de Eventos

### 3.3.2 Cámaras

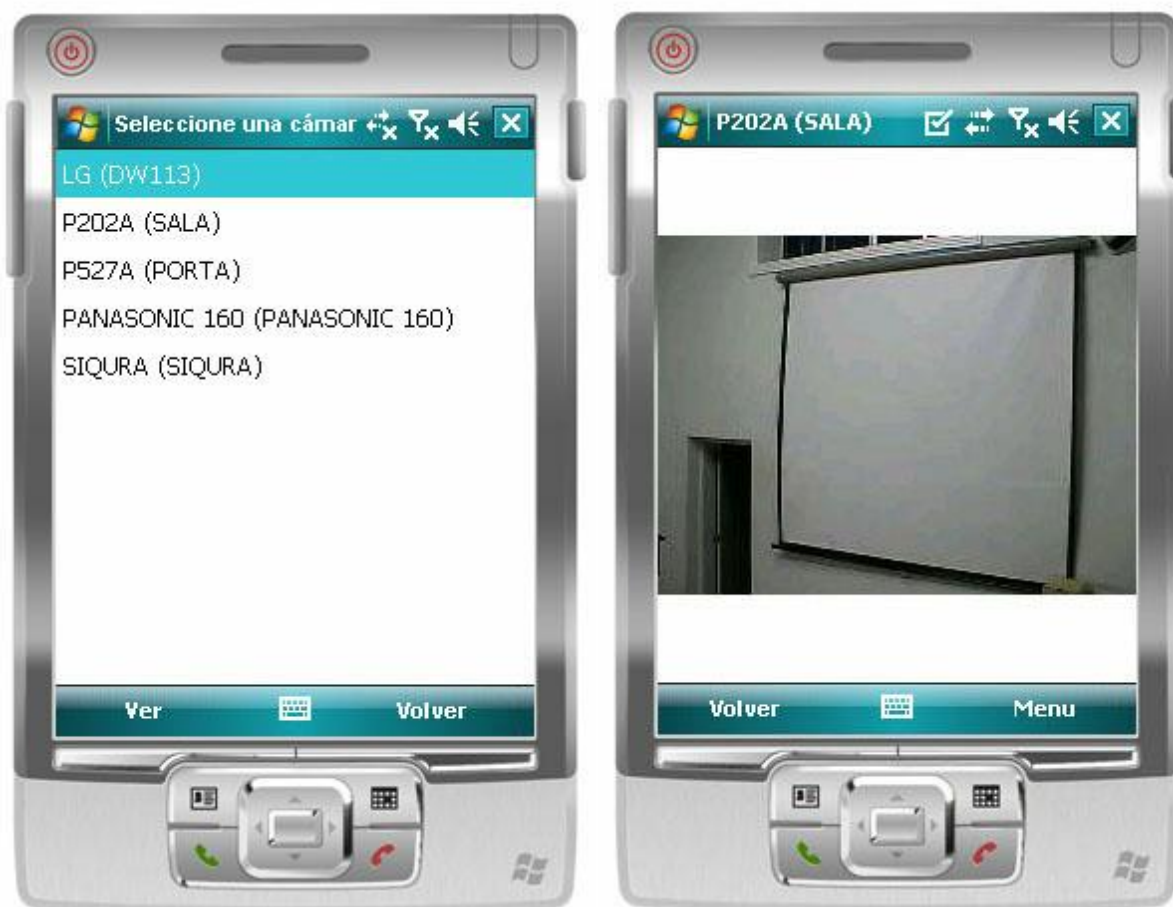
Al pulsar en el menú Conectar, aparecerá una lista con los servidores registrados. Tras seleccionar el servidor deseado, usted deberá pulsar en el menú "Cámaras" (Fig. 33).



(Fig. 33) Menú "Cámaras"

### 3.3.2.1 Visualizar una cámara

Tras pulsar en el menú "Cámaras" del servidor seleccionado, se cargará una lista de cámaras. Para visualizar una cámara, basta seleccionarla en la lista (Fig. 34) y pulsar en ver (Fig. 35):



(Fig. 34 y 35) Lista de cámaras y visualización de la cámara tras el pulsar

### 3.3.2.2 Screenshots

Para lograr un screenshot, basta pulsar en el menú "ScreenShot" (Fig. 36) y la figura se grabará en la unidad configurada, en el caso que aun no haya sido configurada ninguna unidad, se abrirá automáticamente la pantalla de configuración de screenshot.



(Fig. 36) Menú "Screenshot"

### 3.3.2.3 Modo de pantalla llena

Para activar el modo de pantalla llena, pulse en el menú "Activar Pantalla Llena", en el modo de pantalla llena la resolución es calculada automáticamente para las dimensiones de la pantalla del aparato, por lo tanto el consumo de banda no será el mismo visto en la pantalla de control de banda. Siempre que se entra en modo de pantalla llena usted será alertado de este hecho hasta que seleccione la opción para ocultar el aviso en el futuro (Fig. 37 y 38).



(Fig. 37 y 38) Menú "Activar Pantalla Llena" con el alerta de alteración de resolución

Para desactivar el modo de pantalla llena basta pulsar en el icono que aparece en la esquina superior derecha de su aparato o seleccionar el menú "Desactivar Pantalla Llena" (Fig. 39).



(Fig. 39) Desactivar modo de pantalla llena

#### 3.3.2.4 Acceder Configuraciones

La pantalla de configuraciones se puede acceder mientras se visualiza una cámara a través del menú "Configuraciones" (Fig. 40). Mientras se accede la pantalla de configuraciones la conexión con el servidor se encontrará detenida no habrá ningún consumo de banda.



(Fig. 40) Menú "Configuraciones"

### 3.3.2.5 Acceder Eventos

La pantalla de eventos también se puede acceder mientras se visualiza una cámara a través del menú "Eventos" (Fig. 41).



(Fig. 41) Menú "Eventos"

### 3.3.2.6 PTZ

Cuando la cámara tiene recursos PTZ, el mismo ya se inicia activado, apareciendo los controles en la pantalla (Fig. 42). Para controlar el PTZ en móviles touch screen basta pulsar en los botones de control, en el caso que el móvil no tenga esos recursos es posible usar las teclas de acceso rápido descritas arriba de cada botón. Para desactivar el control PTZ vaya al menú "Desactivar PTZ" (Fig. 43).



(Fig. 42 e 43) Control y desactivado del PTZ

Pulsando en el medio del control PTZ, o por la tecla de acceso rápido "5" se activa el recurso de pulsar y centralizar (Fig. 44) que sirve para posicionar el PTZ de la cámara de forma que centralice el lugar pulsado. Recordando que este recurso funcionará apenas en móviles touch screen.



(Fig. 44) Pulsar y centralizar

### 3.3.2.7 Joystick Visual

Para activar el "Joystick Visual" vaya al menú "Activar Joystick Visual" (Fig. 45), con este recurso usted simula un joystick a través del touch screen del aparato (Fig. 46).



(Fig. 45 y 46) Activar y controlar el Joystick Visual

### 3.3.2.8 Presets

En el caso que la cámara tenga el recurso de presets y tenga algún presets registrado en el sistema estará disponible en el menú la opción "Activar Presets" (Fig. 47). En dispositivos touch screen es posible accionar un preset pulsando en la lista arriba (Fig. 48), en el caso que el aparato no tenga recurso de touch screen basta digitar el ID del preset y presionar la tecla "enter" de su dispositivo.



(Fig. 47 y 48) Llamada de Presets